

## PC & C.<sup>a</sup>

### OS JOGOS

#### E OS

### «JOYSTICKS»

Tem-nos sido frequentemente apontado o facto de a maior parte dos jogos correntes para os PC não serem actuados pelos «joysticks», o que é tanto mais frustrante quanto é certo que muitos também não são actuados pelo teclado e menos ainda respondem ao rato.

O problema não é propriamente dos jogos ou dos computadores, mas sim dos «joysticks». Há dois tipos principais de «joysticks», os analógicos e os digitais. Poderá supor-se que estes últimos são os melhores mas não é assim. Chamam-lhes digitais porque trabalham num sistema de «tudo ou nada», «um ou zero», «ligado ou desligado». Quando o punho é movido, actua sobre microinterruptores.

Os «joysticks» analógicos actuam sobre potenciômetros — a amplitude do movimento da alavanca determina deslocamentos de grandeza correspondente ou decisões que variam com a voltagem de saída. Quando os PC surgiram, esses «joysticks» já eram usados — são o tipo mais antigo —, mas depois, quando surgiram os micros, foi necessário reduzir os preços e os microinterruptores substituíram os potenciômetros. Houve mesmo quem usasse contactos de lâminas de bronze fosforoso para reduzir custos.

Em regra os «joysticks» de potenciômetros necessitam de uma placa suplementar. Não temos notícias deles no nosso mercado — ninguém os anuncia — mas no mercado britânico há pelo menos uma casa que os tem: é a Evesham Micros, de Cotteridge, Birmingham, que vende o Sunbeam Tac - 1 + a 40 libras, com placa adaptadora supomos que não — ninguém os anuncia. No entanto, depois do aparecimento dos Amstrad PC os jogos para os «computadores pessoais» aparecem todos os dias e de toda a parte — até da URSS! Trata-se do «Tetris» recentemente posto à venda em Londres e que os britânicos dizem ser «terrivelmente interessante». E todos ou quase todos esses jogos trabalham com os «joysticks» vulgares.

## Microteste

Os digitalizadores — isto é: os dispositivos que «traduzem» as imagens em linguagem binária, permitindo a sua inserção e posterior gravação na memória dos computadores para reprodução no monitor ou na impressora — não são nada baratos. O seu preço pode subir a milhares de contos. As fotocopiadoras de qualidade também não são propriamente o que há de mais barato.

O mesmo se pode dizer das impressoras e principalmente dos telefaxes. Pense-se numa máquina que desempenha todas essas funções com uma perfeição difícil de igualar

na digitalização de imagens planas — excede o que até agora se conseguia com despesas da ordem das largas centenas de contos.

As dimensões são pe-



Qualidade fotográfica, com a Hawk, que tudo faz

## HAWK

## DIGITALIZADORA + FOTOCOPIADORA

## + IMPRESSORA + TELEFAX...

e que no entanto é mais barata do que qualquer das que pode substituir! Há só um condicionamento: por razões que adiante se verá, actualmente só trabalha com os Atari ST.

Trata-se da Hawk CP 14, de origem suíça, e tanto quanto sabemos ainda não existente em Portugal, pelo que temos de nos limitar ao que dela se diz lá fora. Custa na Grã-Bretanha o correspondente a cerca de 300 contos. Contrariamente ao que é habitual nos digitalizadores, é plana, de modo que pode servir para a reprodução de livros e revistas e mesmo de objectos tridimensionais! Note-se que, mesmo quanto a estes, a qualidade é comparável à de uma fotografia, e que nas aplicações usuais —

quenas: 40 cm de comprimento por quase outro tanto de largura e pouco mais de 10 cm de altura.

O funcionamento é semelhante ao de uma fotocopiadora e pelo que consta o mecanismo tem por base o da fotocopiadora térmica Silver Reed. Tal como nesta, o papel térmico sai de uma bobina, automaticamente no comprimento adequado. O tamanho máximo admitido é o A 4. Por meio de programas especiais pode também funcionar como impressora térmica linha a linha e copiadora de imagens do monitor.

### Por enquanto, só para os ST

Como impressora, a Hawk tem uma limitação:

só aceita os textos em em ASC II, mas como reprodutora de «écran» é sensacional: trabalha a 300 pontos por polegada, ou seja perto de 12 por milímetro. O resultado é semelhante à fotografia de arte, de grão não muito grosso. E o mais surpreendente é que uma cópia não demora mais de 4 segundos a obter, o que se explica por trabalhar sobre toda a superfície simultaneamente, em vez de avançar o papel sobre um rolo, como é vulgar.

Quando ao funcionamento de digitalizador, pode dizer-se que segue as mesmas linhas gerais da fotocopiadora, mas enviando sinais para o computador através de uma interface Centronic bidireccional.

O mais importante, todavia, são os programas auxiliares, que permitem trabalhar com outras impressoras — inclusive as laser — e retocar ou compor as imagens, nomeadamente as geradas pelos programas «Degas», «Dodole» e todas as de formato IMG — de mil e uma maneiras e com muitas opções nunca vistas.

A compatibilidade com um bom número de programas de tipografia de mesa e de desenho também está assegurada. É o caso de «Publishing Partner», «Fleet Street Publisher», «Monostar Plus», «STAD», «Wordplus», «Degas», «Profit Painter», no modo «screen», e de «DMC Calamus», «GFA Publisher», «STAD» e

«CAD Project» em página. A utilização como «telefax» implica apenas a ligação de um «modem».

No fim, só um problema. Para se conseguir uma digitalização de alta qualidade é, como se disse, necessário um grande número de pontos de imagem. Portanto a capacidade da RAM tem de ser bem alta, pois só as imagens ocupam de 500 a 750 Kb no mínimo. Contando com o programa propriamente dito, é necessário pelo menos 1 Mb. Daí que o Hawk tenha sido concebido primariamente para trabalhar com o Atari 1040 ST, mas com preferência para os Mega. Não poderá ser usado com os PC-XT ou com os AT não expandidos.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXIII



## CHAI

### INFORMÁTICA

- ♦ SINCLAIR
- ♦ TIMEX
- ♦ PHILIPS — MSX-1; 2 — COMPATÍVEIS
- ♦ ASIMAX — TURBO
- ♦ AMSTRAD
- ♦ ATARI
- ♦ SPECTRAVIDEO
- ♦ SHARP

DOIS SÍMBOLOS A MESMA QUALIDADE

### CHAI SOFTWARE

A SOLUÇÃO PARA O SEU EQUIPAMENTO

#### LOJA 1

Centro Comercial  
São João de Deus — Loja 428  
Telefone 77 94 52

#### LOJA 2

Rua da Madalena, 138 a 144  
Telefone 86 64 41



## PROGRAMAS LEGAIS

PARA PCs — PREÇOS ACESSÍVEIS

Grande variedade — Enviamos lista

Z, INFORMÁTICA, LDA.  
Praça Afonso do Paço, 5-A  
1300 LISBOA — Telef. 69 21 23

## Philips New Media Systems



### PHILIPS COMPUTERS

NMS 9100

- Compatível PC/XT
- Desenho compacto
- Processador 8088-2 com velocidade dupla: 4,77 Mhz e 8 Mhz
- Unidades de diskettes de 3,5" com capacidade dupla (720 Kb)
- Disco fixo de 20 Mb (na versão NMS 9115)
- Placa vídeo incorporada suportando Hercules, MDA, CGA e Plantronics
- Relógio em modo de tempo real incorporado
- Portas paralelo e série
- Teclado estilo XT com 83 teclas
- Software incluído: MS-DOS 3.21  
GW-Basic 3.1  
Diskette para esclarecimento e ajuda em português
- Documentação: Manual do utilizador em português  
Tutor em disco, em português



### J. J. L. — Informática, Lda.

Rua Pinheiro Chagas, 10 • Lojas 6 e 7 • LISBOA • ☎ 55 68 24

## MSX CENTER

A SUA NOVA LOJA

# ABRIU

MSX → NOVIDADES  
MSX → HARDWARE  
MSX → SOFTWARE  
MSX → REVISTAS

MSX JOGOS  
Garantidos  
LISTA OFICIAL



New Media Systems

PREÇOS DE REVENDA

J.J.L. — Informática  
Rua Pinheiro Chagas  
n.º 10 - Loja 7  
☎ 55 68 24

# VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

## SIMULADOR DE KARATÉ É SUCESSO ESPERADO

Título: «IK +»

Máquina: SPECTRUM

E pronto. Ninguém diga que não era possível. Depois de *International Karate*, já com dois anos de vida e um relativo sucesso no Spectrum, mesmo depois de *The Way of The Exploding Fist* ou *Fist II* (este ainda sem nada de novo) aparece *International Karate + (IK +)* que vem refrescar o panorama de jogos deste género e içar-se para a posição cimeira do tema.

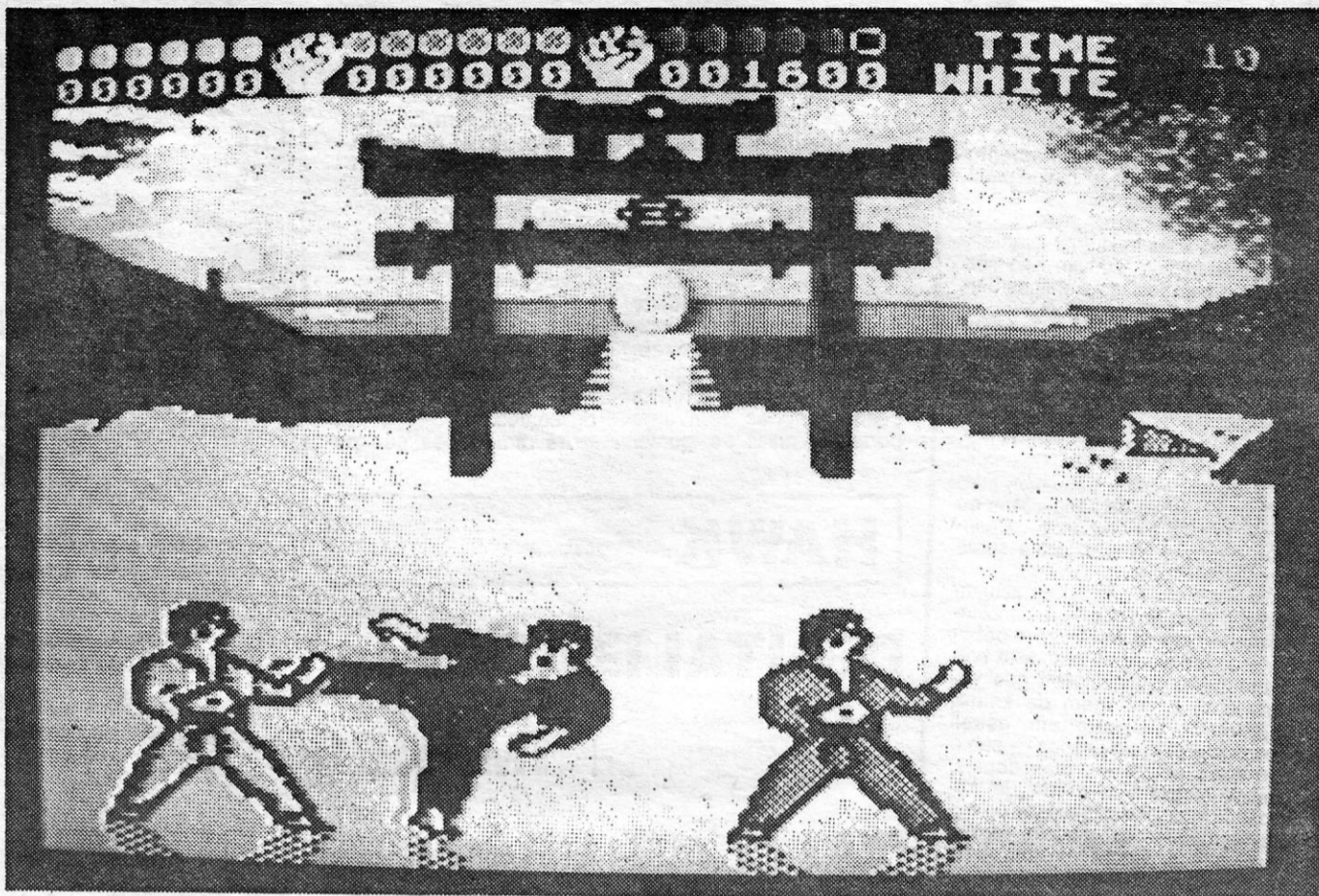
É verdade que *IK +* não tem a cor que alguns esperariam. Ou pelo menos, a cor nos bonecos. Porque, quanto ao resto, estamos bem obrigado. A paisagem de fundo é um mimo, com um sol poente (ou nascente já que ele nasce por aquelas bandas) e água que até tem ondas e tudo.

Mas volte-se aos combatentes. E atenção a este plural... é que *IK +* permite que dois jogadores lutem entre si e contra o computador. Daí que no «écran» (ou jogo improvisado) apareçam três senhores vestidos a preceito para este arraial de pancadaria.

Novos golpes, uma apresentação gráfica mais leve do que em qualquer dos antecessores, com a preocupação centrada nos movimentos dos lutadores e alguns pequenos efeitos que tornam o conjunto agradável de ver e jogar, tornam *IK +* num dos prometedores sucessos deste ano.

Carregue-se em FIRE e a acção começa, com os três jogadores a fazerem as vénias da praxe. Se na versão «um jogador», dois curvam-se por mando do computador. Caso dois lutadores sejam humanos, só o terceiro faz a vénia seguindo as instruções do computador.

A ideia-base em *IK +* é só uma: derrubar o ou os adversários antes que o mesmo nos suceda a nós. Cada jogador derrubado significa pontos ganhos. Cinco pontos marcados e o relógio ainda a



contar (o tempo limite são 30 segundos) e há um bónus de tempo a recolher. Caso contrário, o jogador com mais pontos marcados é o vencedor. Esse e o segundo classificado passam para o combate seguinte enquanto o último é desclassificado.

Os jogos começam com o cinto branco na posse do jogador. O nível seguinte dá-lhe direito a usar o amarelo. Seguem-se o verde, o púrpura e, finalmente, o preto. Para facilitar as coisas há também a hipótese de ganhar pontos extra quando, ultrapassado o terceiro nível, nos aparecem bolas que temos de defender utilizando um escudo posto à nossa disposição. Só que as bolas voltam sempre,

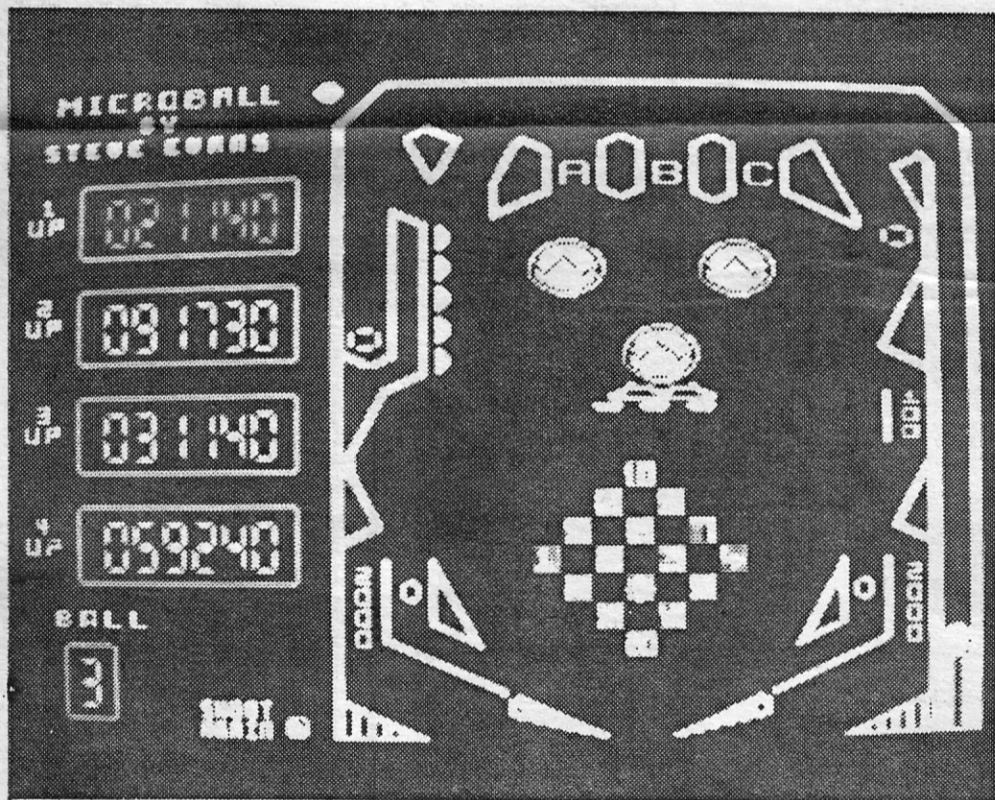
até que nos «abatem»... Mas então há uma surpresa que fica para vocês descobrirem.

GÉNERO: Acção/simulador

GRÁFICOS (1-10): 9

DIFICULDADE (1-10): 7 no primeiro nível

CONSELHO: A não perder



## «FLIPPER» DE COMPUTADOR É FRACO MAS FIEL

Título: MICROBALL  
Máquina: SPECTRUM

Eis um jogo de que muito pouco há para dizer, excepto se o olharmos quase como um dinossauro sobrevivente. É *Microball*, uma reprodução em memória de computador dos já habituais jogos de «flippers» de todos conhecidos. É tão simples e emocionante como qualquer deles. O que é estranho é que *Microball* apareça por aí neste ano de 1988, quando tudo começa a ser bem diferente (é-o já desde há algum tempo) nas pequenas máquinas caseiras. É que *Microball* é a pobreza em jogo. Visualmente fraco, com problemas de atributos, uma bola que é tudo menos do formato das bolas que conhecemos e, inclusive, muito pouca animação. Há momentos em que tudo parece passar-se em câmara lenta...

Mesmo a nível de dificuldade este jogo não é um osso duro de roer. Há poucos obstáculos no «tabuleiro», é quase previsível o rumo que a bola vai tomar em qualquer altura. Tudo isto

leva a pensar na validade/utilidade desta quase relíquia pré-histórica. E que, decerto, era fácil fazer melhor, no que toca movimento, cor, dificuldade e outros aliciantes. Veja-se o exemplo de outros jogos com bolas e obstáculos, como *Arkanoid*, *Krakout* e o temível *Batty*. Mesmo que diferentes na sua finalidade, são maravilhas de movimento que seduzem pela cor e agarram pela dificuldade.

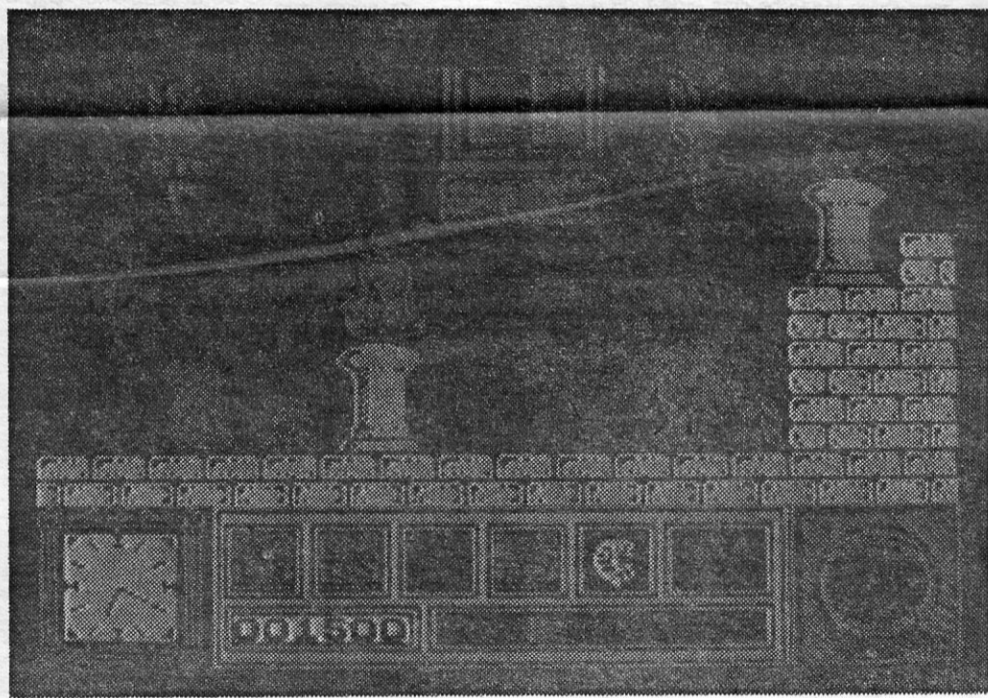
Mas não se pense que este *Microball* é todo mau. Com a possibilidade de deixar quatro parceiros jogarem, todas as características dos verdadeiros «flippers» (excepto o manhoso «tilt») *Microball* acaba por ser, mesmo que não uma novidade esperada, uma delícia para quantos ainda não têm um jogo destes na prateleira.

GÉNERO: Perícia

GRÁFICOS (1-10): 5

DIFICULDADE (1-10): 6

CONSELHO: Ver antes de comprar



## RATO RIVALIZA COM SHERLOCK

Título: «BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE»

Máquina: SPECTRUM

As produções Walt Disney fizeram o filme e a *Gremlin* lançou a versão Spectrum do jogo de computador: *Basil the Great Mouse Detective* aí está, para entusiasmar ou desesperar os apreciadores deste género de programas. O formato é clássico e trata-se, claro, de procurar e usar os objectos necessários para levar o jogo a bom termo, mas há aqui uns toques inovadores que fazem de *Basil* um jogo um bocado diferente dos outros.

*Basil* vive no mesmo prédio de Sherlock Holmes e isto diz já quase tudo. E acontece que o seu amigo *Dr. Dawson* é raptado, um dia, pelo terrível *Ratigan*, que ameaça tudo o que possa imaginar-se. Claro que *Basil* não pode deixar o amigo nas mãos do vilão e parte à sua procura.

A busca é longa e difícil e *Basil* vai pelos mais estranhos cenários, procurando pistas que o conduzam a *Ratigan*. Variados objectos, à vista ou escondidos — atenção, examinar bem todo o «écran» — são usados com esse objectivo, ou antes, utilizam-se uns como pista e outros para dar acesso a zonas onde possam en-

contrar-se mais. No entanto, e para complicar ainda mais as coisas, *Basil* tem um limite de objectos que pode transportar (como, aliás, é hábito neste género de jogos), ao passo que *Ratigan* deixou oito falsas pistas espalhadas. *Basil* tem que distinguir as pistas verdadeiras das falsas e só obterá resultados quando conseguir encher correctamente cinco «caixas» de pistas.

Estas dificuldades não são únicas. Com efeito, cúmplices de *Ratigan* procuram também dificultar os progressos do rato, roubando-lhe energia (que aquele pode recuperar comendo bocados de queijo, que encontra). E há uma ajuda: *Basil* pode virar contra os seus perseguidores aquilo que é tradicionalmente mau para os ratos — ratoeiras, que deixa no caminho e deterão os seus adversários.

O jogo tem interesse, os gráficos são acima da média e os problemas que se colocam, não sendo impossíveis, são suficientemente difíceis para manter a atenção presa ao «écran».

GÉNERO: Acção/aventura

GRÁFICOS (1-10): 8

DIFICULDADE (1-10): 9

CONSELHO: A comprar

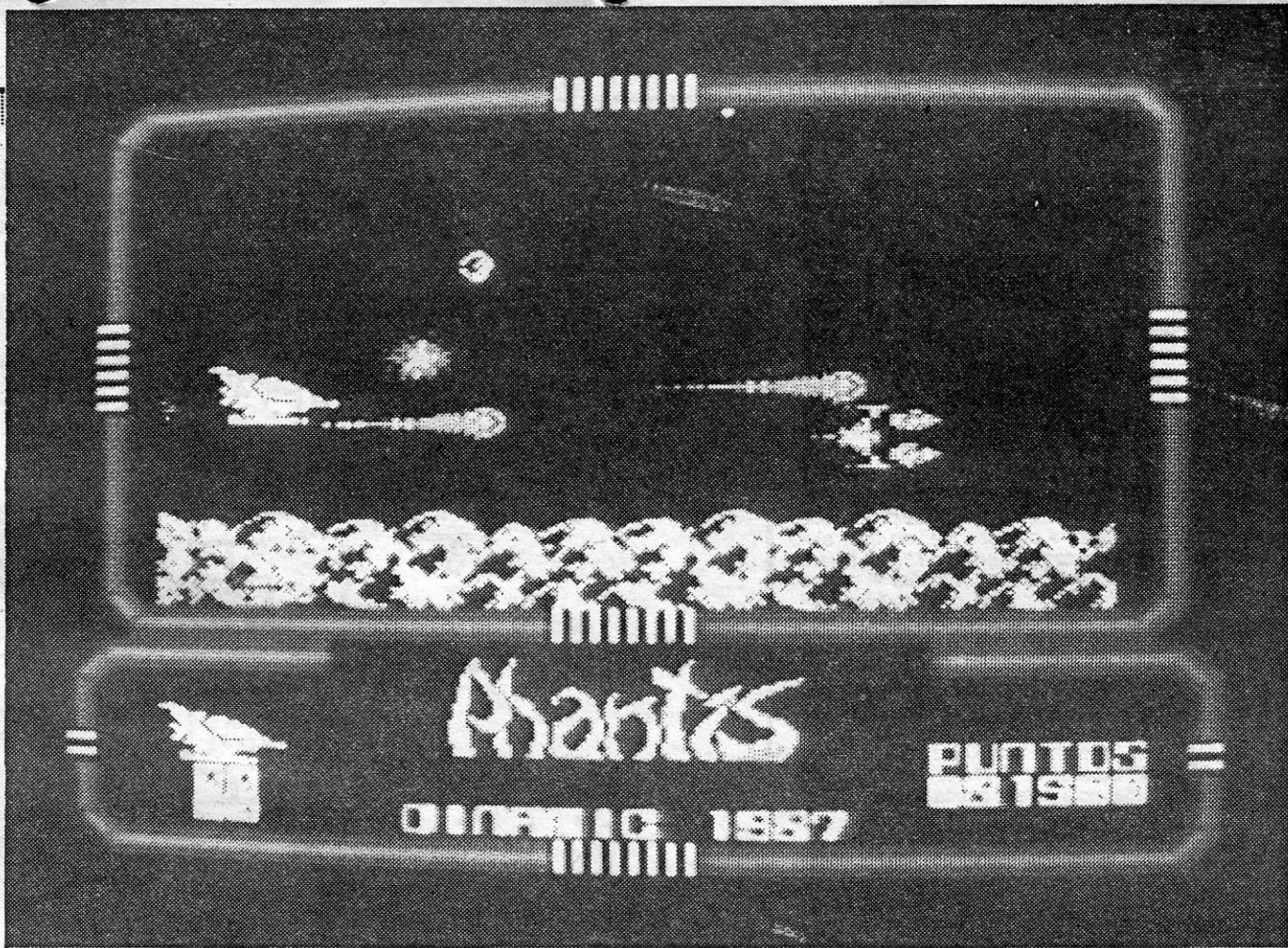
# MUITA COR E VELOCIDADE EM AVENTURA NO ESPAÇO

**Título: «PHANTIS»**  
**Máquina: SPECTRUM**

Tempos houve em que de Espanha «nem bom vento nem bom casamento». Agora, mesmo com diferendos a limar e a habitual «boa vizinhança» entre vizinhos, há que considerar que o ditado popular perdeu alguma actualidade. Pelo menos no que toca a computadores...

A prová-lo está a mais recente novidade que nos chega, com o selo da Dinamic, uma casa de «software» que neste momento já dita regras no mercado inglês. *Phantis* é o nome do jogo. Muito na linha de um outro sucesso recente, *Freddy Hardest*, este novo programa saído da editora espanhola tem a assinatura de Carlos Abril. Aparentemente igual a tantos outros jogos editados por aí, *Phantis* é-o, de facto. Mas tem aquele qualquer coisa que, tal como em *Freddy*, nos faz voltar ao teclado (ou *joystick*) para mais uma tentativa.

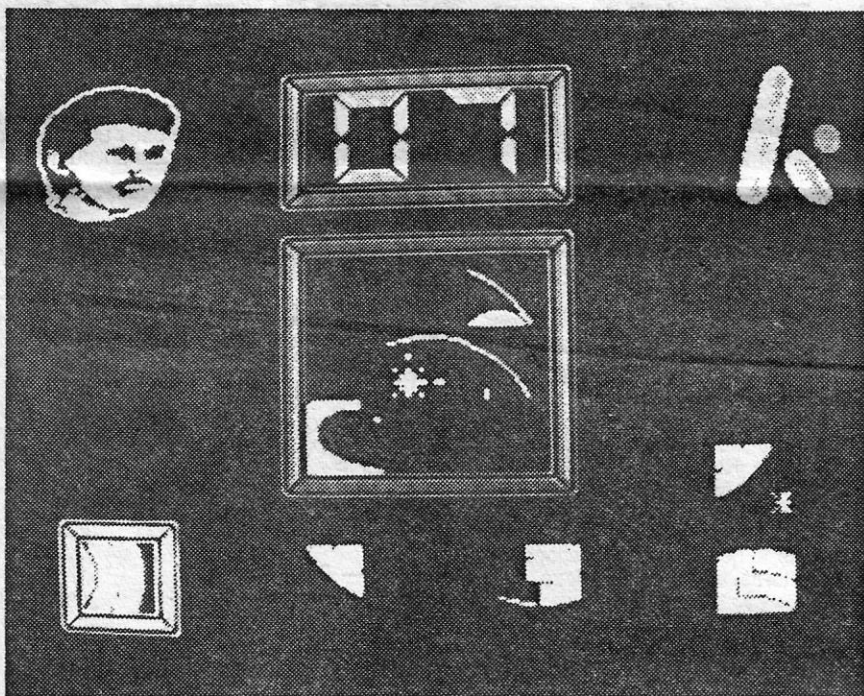
Muita cor, sem muitos problemas de atributos (bem menos do que o «desastre» de *Game Over*, *Phantis* é um jogo rápido mas sem a excessiva velocidade a que os primeiros jogos espanhóis nos haviam habituado. O que não quer dizer que se consiga passar de nível a passo de caracol. De facto a pequena nave com que começamos a viagem em *Phantis* tem de ser rápida no esquerda/direita, cima/baixo e fogo (muito FOGO) para chegarmos até junto do enorme bicho (será um dragão?) que leva o herói por lagos nunca antes atravessados, até um destino por ora desconhecido.



Uma novidade neste novo jogo: o código de acesso foi abolido. É possível carregar a segunda parte e jogá-la de imediato. Um bónus que muitos desistentes da primeira vão apreciar. E na segunda parte, se a história é a mesma, as condições são bem diferentes. O nosso herói parte desarmado e a primeira coisa a fazer é encontrar qualquer coisinha com que possa defender-se. Há armas espalhadas nas galerias e, para quem tiver paciência, algumas vidas suplementares. Que vão ser poucas para dar conta do recado se insistirmos em «encontros» com os muitos inimigos teimados em nos impedir o avanço. E lá se vai um coração, de muito mirrado...

*Phantis* é, não haja dúvidas, um jogo que vai voltar a ser falado aqui nestas páginas. Tem tudo para ser um sucesso, tal como *Freddy Hardest*. E nem é um jogo muito difícil. Basta saber evitar os cometas, os meteoritos, as naves inimigas, as paredes das galerias subterrâneas, os robôs, os... já chega?

**GÉNERO: Acção**  
**GRÁFICOS (1-10): 9**  
**DIFICULDADE (1-10): 9**  
**CONSELHO: A não perder**



## PROGRAMA DE TELEVISÃO APARECE NO COMPUTADOR

**Título: «KRYPTON FACTOR»**  
**Máquina: SPECTRUM**

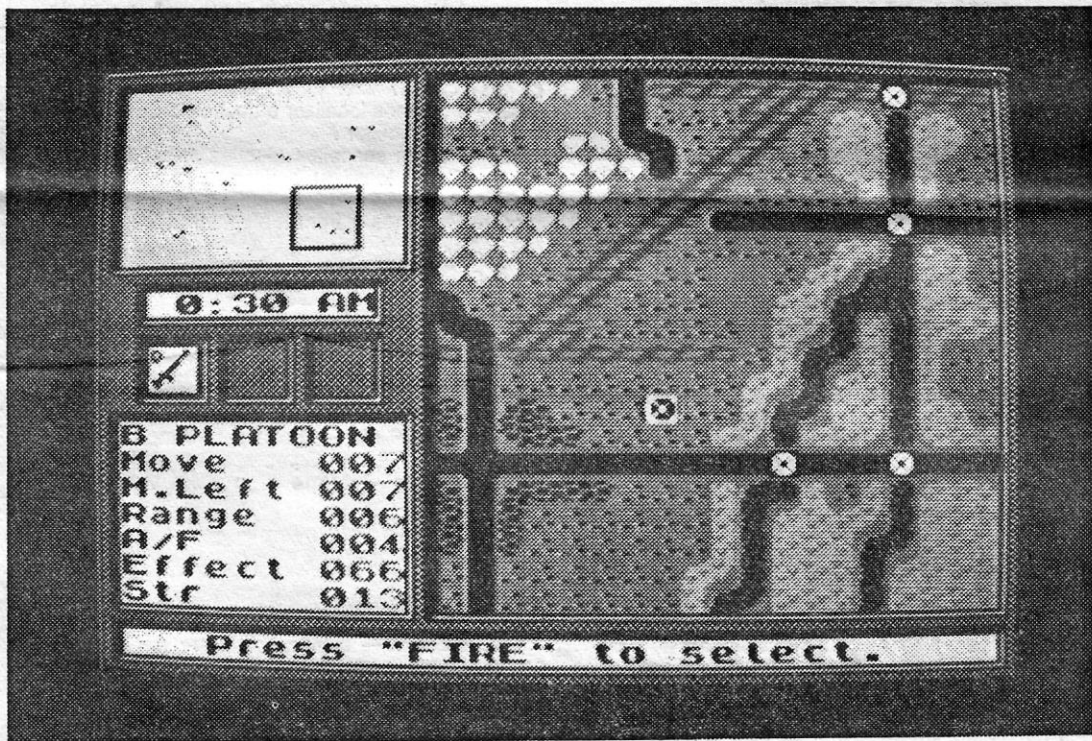
*Krypton Factor* é o nome de um novo programa surgido por aí quase anonimamente e que, estamos seguros, vai continuar nesse anonimato. É que, mesmo que o nome vos toque umas campainhas na memória, o som vai estar errado. Este *Krypton* não tem absolutamente nada a ver com o «Super-Homem» e o minério verde vindo do planeta onde Jor-El/Clark Kent nasceu — *Krypton*.

O jogo baseia-se, isso sim, num programa da cadeia de televisão inglesa Granada, que a Doornick decidiu passar para o computador. *Krypton Factor* é um concurso com diversas provas, do género daqueles com que a RTP nos preenche as noites em que não há mesmo nada para fazer. Na versão de computador é possível participarem até oito jogadores, que concorrem entre si em provas tão diversas como agilidade mental,

observação, cultura geral, para só citar algumas.

Lembrando um pouco alguns dos testes dos exames psicotécnicos tão em voga desde há alguns anos, *Krypton Factor* pode ser um divertimento aliciante para um grupo de amigos. Mas duvida-se de que em Portugal o jogo venha a ser um sucesso. A língua inglesa é o primeiro obstáculo, o segundo será, por exemplo, o facto de a nível de cultura geral as perguntas serem, por vezes, demasiado relacionadas com a cultura e quotidiano do país onde o programa foi feito. Tal como em *Trivial Pursuit*, que apesar do seu sucesso inglês nunca chegou a ser uma «bomba» entre nós.

**GÉNERO: Teste**  
**GRÁFICOS (1-10): 9**  
**DIFICULDADE (1-10): 9**  
**CONSELHO: Ver antes de comprar**



## MUDAR A HISTÓRIA APENAS POR UMAS HORAS

**Título: «PEGASUS BRIDGE»**  
**Máquina: SPECTRUM**

Os jogos de estratégia não são, tudo o indica, uma das grandes paixões de muitos de vós. Mas facto é que, com alguns deles, se percebe muito do que ficou para trás no tempo e que hoje chamamos de História. Com a ajuda de um computador, alguns mapas, papel que baste, uma caneta e, algumas vezes, um companheiro de jogo, é possível alterar o rumo da História. Mesmo que por algumas horas. Esta é, em muitos dos casos, uma das propostas dos chamados jogos de estratégia, na sua maioria versando a II Guerra Mundial. *Pegasus Bridge* é um desses jogos.

A história em redor deste jogo leva-nos de volta até Junho de 1944, quando os Aliados lançaram uma ofensiva na Normandia, em território ocupado pelos alemães. Numa noite de Junho (a cinco, exactamente), a Sexta Divisão Aerotransportada descia na zona, para dar cumprimento a uma missão que o Alto Comando preparara ao longo do ano. Era necessário ocupar uma série de pontes, destruir algumas e defender as outras, dando assim um severo golpe no sistema de comunicações nazis.

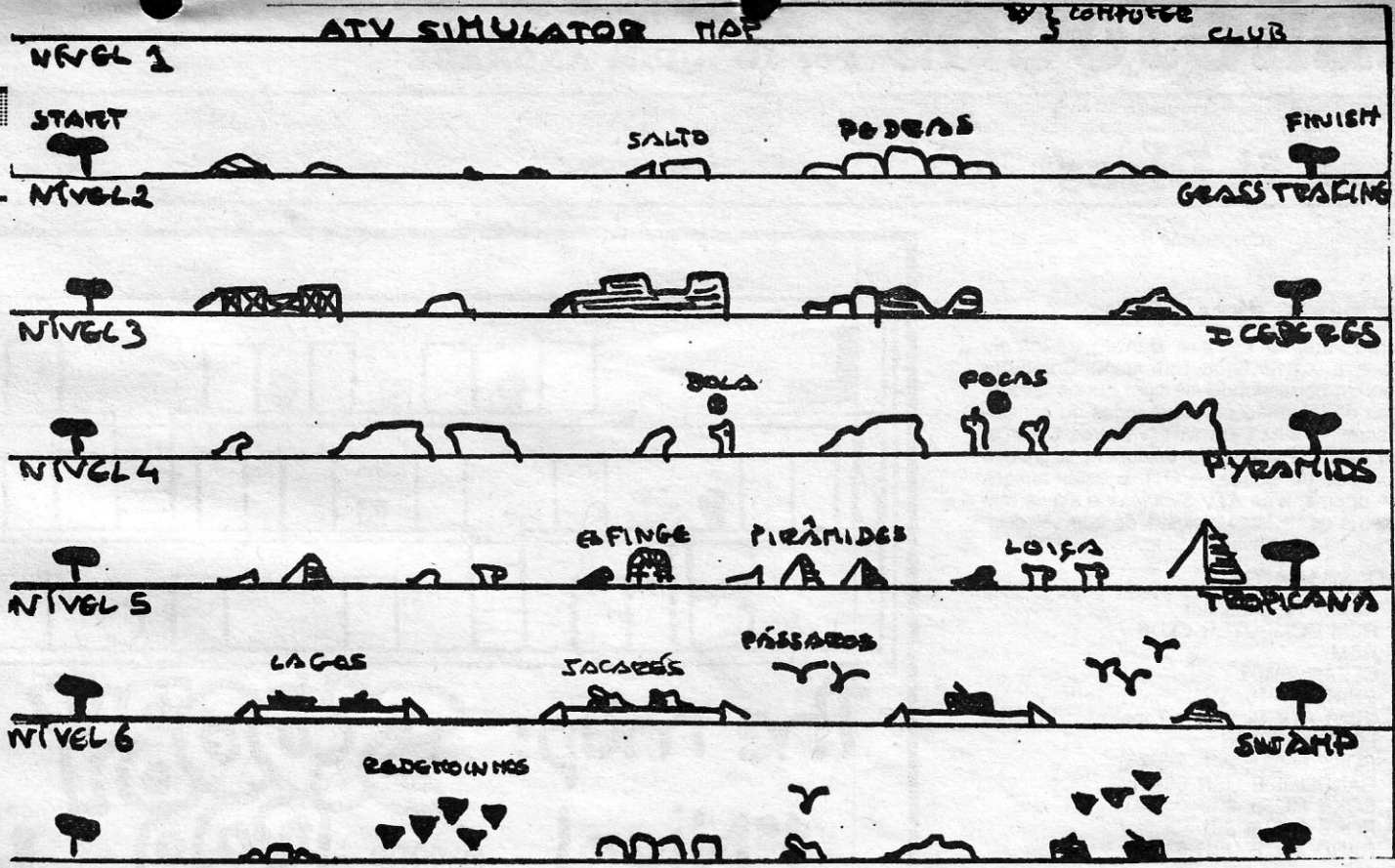
Ao jogador é permitido escolher o lado, com o

computador a controlar os movimentos das tropas inimigas. Se decidir jogar contra um amigo (hipótese permitida nesta versão) a disputa pode tornar-se mais interessante, dado que, por vezes, o computador é mais frio e calculista nas suas escolhas do que qualquer um de nós (ele rege-se por matemáticas e nós ainda pensamos, e ainda bem, com o coração).

O jogo demora 36 jogadas, que correspondem ao tempo necessário para tomar conta das posições e destruir todas as pontes excepto as situadas sobre o canal de Caen e o rio Orme. É exigência do programa que estas sejam mantidas intactas para que se verifiquem as condições da vitória. Isto, claro, se os ingleses quiserem vencer, porque quando jogarmos (ou quem jogar) pelo lado alemão deve, única e exclusivamente, defender as pontes. Embora, por vezes, uma ponte bem destruída possa impedir o avanço dos Aliados. Mas isso é outra história...

**GÉNERO: Estratégia**  
**GRÁFICOS (1-10): 7**  
**DIFICULDADE (1-10): 8**  
**CONSELHO: A comprar por apreciadores do género**





**BASIL THE MOUSE DETECTIVE**

```

1 REM BASIL THE MOUSE
  DETECTIVE
2 REM energia infinita
3 REM
5 CLEAR 27000
10 PRINT AT 10, 0; "Começa
   a cassetete do jogo"
15 POKE 23607, 200
20 LOAD "" CODE
30 POKE 55832, 251
40 POKE 55833, 201
50 LET 1 = USR 55808
60 POKE 41302, 58
70 LET 1 = USR 32768
    
```

**Raros do Samoray Clube**

Estes amigos do Fundão enviaram uma série de material de que publicámos alguns carregadores menos conhecidos e sempre úteis (se funcionarem nas versões nacionais).

**WOLFAN**

```

1 REM WOLFAN
2 REM Janeiro 88
5 CLEAR 65479
10 LET T = 0 : LET
   w = 0
20 FOR F = 65480
   TO 65520
25 READ a : POKE f, a
30 LET T = T + w : A = LET
   w = w + 1
35 NEXT f
40 IF T <> 85130 THEN
   PRINT "Erro na data" : STOP
45 PRINT AT 10, 6; "Vai
   começar a ler WOLFAN"
50 RANDOMIZE USR 65480
100 DATA 221, 33, 0, 0, 17, 88, 0
110 DATA 62, 255, 55, 205, 86, 5
120 DATA 48, 241, 49, 0, 0, 221, 33
130 DATA 0, 64, 17, 170, 191, 62
140 DATA 255, 55, 205, 86, 5, 175
150 DATA 50, 6, 101, 49, 190, 93
160 DATA 195, 178, 99
    
```

**ROCKMAN**

```

10 REM ROCKMAN
15 REM Janeiro 88
20 LET T = 0
30 FOR F = 32768 TO 32821
40 READ A : POKE f, a
50 LET T = T + (F - 32758) * A :
   NEXT F
60 IF T = 177518 THEN STOP
70 RANDOMIZE USR 32768
80 DATA 33, 13, 128, 17, 22
90 DATA 94, 1, 50, 0, 237
100 DATA 176, 195, 22, 94, 175
110 DATA 55, 221, 33, 104, 94
120 DATA 61, 17, 29, 3, 205
130 DATA 86, 5, 48, 241, 62
140 DATA 95, 50, 62, 95, 50
150 DATA 72, 95, 50, 82, 95
160 DATA 61, 50, 85, 95, 195
170 DATA 20, 95, 175, 50, 80
180 DATA 145, 195, 56, 99
    
```

**SUPER SPRINT**

```

1 REM SUPER SPRINT
2 REM Janeiro 88
5 CLEAR 32767
10 PRINT AT 10, 3; "Vai começar
   a ler SUPER PRINT"
15 LOAD "" CODE 65088
20 POKE 65108, 194
25 POKE 65092, 37
30 FOR f = 65400 TO 65413
40 READ a : POKE f, a : NEXT f
50 DATA 62, 201, 50, 206,
   192, 195
60 DATA 0, 154, 205, 64, 254, 195
70 DATA 44, 255
100 RANDOMIZE USR 65408
    
```

Dos Samoray, ainda, algumas dicas:

Em *WINTER GAMES*, primeira prova: fazer FIRE à saída da rampa, e depois tecla de descida, para manter o equilíbrio; segunda prova: manter o dedo na tecla mesmo depois do fim da rampa, levantar só quando o atleta estiver quase no chão; terceira prova: prima a tecla antes de o jogo começar.

Em *ROBIN OF THE WOOD*, recolher cinco flores e entregar a uma dama que se encontra na floresta, para ela abrir uma porta no castelo.

Destes amigos Samoray aqui fica um pedido. Eles querem trocar correspondência com outras pessoas que não visem (é assim!) enganar o próximo. A morada do Samoray Club é: Rua da Quinta, n.º 42-1.º, 6230 Fundão.

**Astérix num instante**

Paulo Jorge Gaspar, da Amadora, que dedica todo o tempo livre ao seu computador (não te quero dar conselhos Paulo, mas há mais coisas a fazer na vida...) enviou um mapa e as soluções para um jogo já antigo: *Astérix*. Como as dicas de Paulo pareciam interessantes aqui ficam, com o respectivo mapa.

**ASTÉRIX**

Para acabar o jogo basta seguir os movimentos abaixo indicados:  
D-d-c-c — Apanhar o caldeirão — e b-b-d-c-d-d-d-d apanha a chave b-e-c-c-c-c-e-b-e apanhar o caldeirão — b deixem-se apanhar e (para as outras celas) na 1.ª cela apanhar o caldeirão — esperar até que a porta da cela mude de cor; sair, usar a poção mágica, matar 10 romanos. Apanhar o caldeirão sair b, andar até ao fim do «écran» — e. Apanhar o caldeirão — e parabéns!  
e-esquerda; d-direita; c-cima; b-baixo  
POKE para vidas infinitas em *ASTÉRIX*: POKE 34695, 183

**Trabalhar com impressora**

Hugo Sousa, que se queixa de não ter recebido resposta ao seu pedido de ajuda publicado em 4 de Dezembro de 1987, necessita de contactar alguém que saiba como trabalhar com uma impressora Seikosha SP-180 AI ligada ao Spectrum 48 K. O número de telefone do Hugo, que vive no Cacém, é o 4313337.  
Do Paulo chegou ainda algum material para *SILENT SERVICE* e diversos pokes.

**Teclas para S. SERVICE**

- I — (No periscópio) dá a identificação do barco que se aproxima.
- F — Aumenta a escala de tempo
- M — Fixa o boneco
- S — Velocidade máxima
- T — (No periscópio) dispara torpedos
- G — Dispara o canhão
- O — Direita
- 9 — Esquerda
- Z — Zoom
- X — Unzoom
- 1 — Para os motores
- 2 — 1/3 da velocidade
- 3 — 2/3 da velocidade
- 4 — 3/3 da velocidade
- Y — Sobe (No mapa emerge)
- H — Desce (No mapa submerge)
- P — Sobe/desce o periscópio
- C — Mexe o leme para a esquerda
- V — Mexe o leme para a direita
- ENTER — Fixa o leme e a profundidade
- W — Pára o jogo

**MUTANTS**

```

1 CLEAR 45000
5 LET t = 0 : LET w = 0
10 FOR f = 47872 TO 47971
15 READ a : POKE f, a
20 LET t = t + a * w : LET w = w + 1
30 NEXT f
35 IF t <> 565120 THEN PRINT
   "Error in DATA" : STOP
40 PRINT AT 10, 6; "Ponha
   o gravador em andamento"
45 LOAD "" CODE
50 RANDOMIZE USR 47872
100 DATA 221, 33, 82, 187, 6, 6, 197
110 DATA 221, 110, 0, 221, 102, 1
120 DATA 221, 78, 2, 6, 0, 17, 0, 125
130 DATA 237, 176, 235, 54, 201, 30
140 DATA 150, 205, 0, 125, 221, 35
150 DATA 221, 35, 221, 35, 193, 16
160 DATA 222, 33, 102, 238, 17, 0
170 DATA 183, 1, 96, 3, 237, 176, 62
180 DATA 201, 50, 47, 242, 175, 50
190 DATA 87, 186, 33, 74, 187, 17
200 DATA 15, 186, 1, 9, 0, 237, 176
210 DATA 195, 220, 185, 62, 195
220 DATA 50, 164, 115, 195, 0, 99
230 DATA 249, 228, 16, 9, 229, 24
240 DATA 71, 229, 12, 83, 229, 14
250 DATA 97, 229, 25, 133, 299, 11
    
```

- CAMELOT WARRIOR — POKE 50782, 255
- ALIEN 8 — POKE 43753, 201
- FRANK/NSTEIN — POKE 28287, 255
- FANTASTIC VOYAGE — POKE 54992, 0
- PINBALL — POKE 48182, 0

**Mercenary em 18 minutos**

Ricardo Alves da Silva, da Praceta Fernandes Tomás, lote 3-r/c, 2795 Linda-a-Velha, descobriu como fazer *Mercenary* num tempo recorde.  
Diz ele:

Eis uma solução para *Mercenary*, encontrada ainda em Novembro. Parte-se do princípio de que o jogador domina todas as técnicas de deslocamento, quer à superfície quer no interior dos complexos.

Designarei os complexos pela localização do elevador de entrada. Para as indicações de direcção assumi que a primeira coordenada se refere a um eixo orientado no sentido Este-Oeste e o segundo eixo é obviamente Sul-Norte.

O termo *chave* aplica-se aos objectos que permitem abrir as portas com a mesma forma.

Para que o trabalho não esteja todo feito não incluo qualquer planta mas pressuponho que o jogador tenha alguns esboços ou que os faça à medida que percorra novas zonas.

- 1.º Em 8-8, comprar nave na pista e embarcar.
- 2.º No complexo 11-13, apanhar a nave portátil; no exterior largá-la e embarcar nela.
- 3.º No complexo 81-35, apanhar a chave (com 3 lados superiores), entrando pela porta Norte-esquerda.
- 4.º Subir à colónia, na vertical de 8-8, altitude 64997, descer ao 3.º piso (portas com a seta para baixo) e na última sala do corredor com muitas portas apanhar a chave pentagonal.
- 5.º Descer ao complexo MECHANOID em 3-0 e apanhar chave na sala entre a «Armoury» e a «Power room».
- 6.º No complexo 9-6 entrar pela teleporta na sala onde está o «Medical Suplies» e apanhar a chave-lanterna; esta chave ilumina as salas cujas portas de entrada estão marcadas com um triângulo.
- 7.º Voltar pela mesma teleporta e, no complexo 9-5, entrar pela porta marcada com triângulo, prosseguir em frente, passando por várias salas, e apanhar a chave triangular.
- 8.º Prosseguindo no mesmo complexo, apanhar a chave hexagonal na última de uma longa sucessão de salas.
- 9.º Voltar a 9-6 e entrar pela teleporta num corredor perto da sala do «Medical Suplies»; repetir a teleportação sucessivamente (sempre pela mesma porta em que se saiu) até sair numa sala de duas portas: uma hexagonal, a outra pentagonal. Esta

- operação exige paciência e cuidado. Sai-se assim no complexo 3-15 (o que requer um «passe» para entrar).
- 10.º Entrar pela porta pentagonal e na última sala apanhar a chave trapezoidal.
- 11.º Entrar na teleporta da sala com acesso pelas portas trapezoidais (iguais à chave acabada de apanhar); sai-se no complexo \*\* \*\*\*, (-100) — (-100); apanhar o prisma octogonal (objecto com a designação "2"); este objecto é a nova drive imprescindível para a nave interstelar a ser encontrada em 3-15.
- 12.º Voltar ao complexo 3-15, pelo mesmo caminho e, através da porta com a caveira, entrar na sala da nave interstelar; despojar-se de todos os objectos excepto o "2" (nova drive); se se quiser apanhar o passe, munir-se da chave-lanterna e entrar na sala do lado Oeste (esquerda).
- 13.º Embarcar, accionar o elevador, carregar em y.

**NOTAS:**

Tempo mínimo para, com perícia, executar todos estes passos: 18 minutos (é necessário ter já os mapas todos feitos).  
Pelos vistos não é necessário andar aos tiros nem sequer fazer quaisquer negócios; percorre-se todo este trajecto perfeitamente despercebidos.  
As naves que permitem alcançar a colónia são a que foi referida como portátil e um avião rápido encontrado em \*\* \*\*\*.  
Em 12-13 (aeroporto) está estacionado um pequeno veículo terrestre lento.  
O presumível foguetão em (-34) — 11 e a pirâmide em (-75) — (-39) não têm qualquer função aparente.  
Os objectos que, ao serem depositados nas salas devidas, na colónia, proporcionam remuneração são:  
«Large Box» (Stores); «Useful armement» (Armoury); «Winchester» (Laboratory); «12 939 Essential supply» (Conference room); «GOLD» (Exchange); «Catering provisions» (Kitchen); «Medical Suplies» (Infirmary); «Data bank» (Control room); «Energy crystal» (Power room).  
A porta da caveira no piso inferior ou uma escorregadela no terraço superior proporcionam uma bela queda em parafuso...  
A porta teleportação com caveira no «Laboratory» da colónia é perigosa no sentido de que se sai no complexo 9-6, tendo provavelmente deixado a nave que nos levou à colónia lá em cima...  
A porta da caveira no complexo 9-5 permite a entrada numa verdadeira prisão.

(Continua na pág. seguinte)

**Leitor avisa leitor**

# ASSIM NÃO VALE

ASSIM não vale é bem o título apropriado para este espaço dentro de outro espaço. E diga-se «assim não vale» dando a palavra ao leitor Artur Madeira que, leitor atento de artigos sobre computadores, encontrou em «A Capital» uma rotina dada como original mas, afinal, copiada. O nome do autor não é aqui referido, mas ele sabe, decerto, do que aqui se fala. Diz o leitor Artur Madeira:

Sou um antigo leitor do vosso suplemento e posso dizer que foi devido aos artigos de Eurico da Fonseca sobre computadores que me tornei um leitor diário de «A Capital». No seu início, os referidos artigos tornaram-se tão importantes para mim (coincideram com a compra do meu primeiro computador) que comecei a recortá-los e a colecioná-los. E o mesmo se passou em relação a outros jornais e revistas. Serve esta introdução para justificar o meu espanto quando, na edição de 29 de Janeiro,

veio publicado no «Linha a Linha»... um programa da pseudoautoria de um leitor de Lisboa. Como o programa me parecia familiar, corri aos ditos recortes e confirmei que o programa não passa de uma cópia exacta («screen» incluído) de uma rotina publicada no «Diário de Notícias» de 15 de Setembro de 1984, no suplemento «Som & Imagem». Não conheço o CR (que penso ser Couto Ribeiro) nem conheço o leitor de «A Capital», mas entendo que os direitos de autor devem ser defendidos. Provavelmente o leitor é um jovem e por isso mesmo está a tempo de aprender que o «software» que os outros produzem, por mais simples que seja, merece o respeito de quem a ele tem acesso.

Substituir (à mão) a primeira linha da listagem por «REM identificação própria (©) 1988» foi muito feio. Faço votos para que em breve possamos ver publicado um programa verdadeiramente do leitor e com o seu «copyright»!

# VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

## Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

### Trocar mapas, dicas e pokes

Ricardo António Ferreira Barreto e António José Pereira Xavier, que formam o Computer Club, querem corresponder-se com outros leitores para troca de informações sobre jogos de computador. Escrevam-lhes para a Rua Barros Queirós, 8-2.º Esq., 2775 Parede, ou telefonem usando o 2479950 (rede de Lisboa - O1). E estes amigos enviam um mapa de *ATV Simulator* e algum material deles e de revistas inglesas de que seleccionámos o mais interessante. Ei-lo:

#### — ATV SIMULATOR

- 1 REM ATV Simulator
- 2 REM COMPUTER CLUB
- 3 REM
- 5 CLEAR 25400
- 10 PRINT AT 10, 3:
- "Start ATV Simulator Tape"
- 20 LOAD "" CODE
- 30 POKE 65531, 201
- 40 RANDOMIZE USR 65501
- 50 POKE 60250, 0
- 60 POKE 57318, 201
- 70 RANDOMIZE USR 54960

#### — RENEGADE — POKE 41048, 195 (vidas inf.); POKE 23343, x (x = n.º de vidas)

#### — JACK THE NIPPER II — POKE 43251, 0 (vidas inf.); POKE 34886, x (x = n.º de vidas)

#### — WIZBALL — POKE 37052, 0 (vidas inf.); POKE 36831, 0: POKE 36832, 0: POKE 36833, 0 (invencibilidade)

#### — BALL CRAZZY — POKE 28086, x (x = n.º de vidas)

#### — BATTY — POKE 47633, x (x = n.º de vidas)

#### — CHRONOS — POKE 53407, x (x = n.º de vidas); POKE 26987, 201 (auto-FIRE)

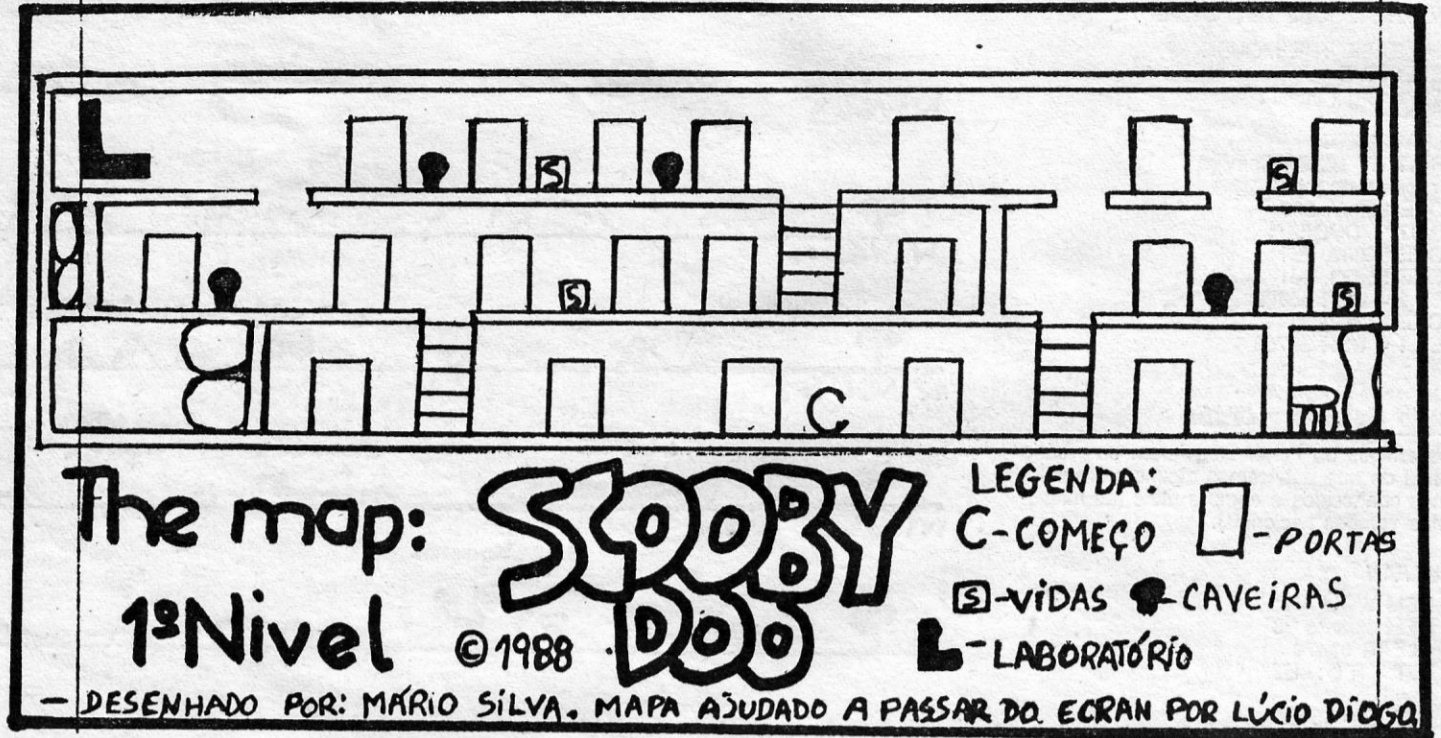
#### — HYSTERIA — POKE 44623, 167 (energia e escudo inf.)

#### — NEBULOS — POKE 32921, 0 (vidas inf.); POKE 43650, 0 (tempo inf.)

#### — ACTION FORCE — POKE 498, 0: POKE 50013, 0: POKE 51456, 0: POKE 51641, 0: POKE 53253, 0: POKE 49817 (vidas, tiros, fuel inf.)

#### — INDIANA JONES — POKE 53948, 0 (vidas inf.); POKE 23310, x (x = n.º de vidas)

#### — BUBBLE BOBBLE — POKE 34313, a (a = nível a se que quer...)



E algumas dicas novas e velhas:

#### — MATCH DAY II — Para marcar golos mais facilmente com o guarda-redes adesário controlado pelo computador, fazer o seguinte: seguir pela parte baixa do terreno até chegarmos a uma linha imaginária entre o 2.º poste da baliza e o nosso boneco, nessa altura subir um bocadinho no terreno e chutar alto (cima + FIRE).

#### — SUPER SOCCER — Carreguem nas teclas "T", "G", "H", no decorrer do 1.º período, e passarão para o 2.º. Repitam esta operação várias vezes e chegarão a «penalties».

#### — EXOLON — Para evitar os canhões de 2 canos proceder assim: — ir sempre a disparar e ora levantando ora baixando o nosso boneco, isto sempre a avançar.

#### — SABOTEUR II — Para quem ainda não reparou no desenho de apresentação aparece a nossa heroína e também o prédio da

missão. Se olharem bem o mapa mostra as salas, elevadores e subterrâneos do jogo.

#### — ARMY MOVES — Todas as pessoas devem saber, mas é bom relembrar: o código para a 2.ª parte é 27351.

#### — STAINLESS STEEL — Quando estiverem a jogar primam: «A, L, I, K, ENTER» e terão tudo infinito.

#### — ATV SIMULATOR — Para saltar mais alto e mais facilmente fazer o seguinte: levantar a roda e quando as rodas traseiras tocarem no salto primam *jump*. Se forem cair a pique carreguem para cima enquanto «voam».

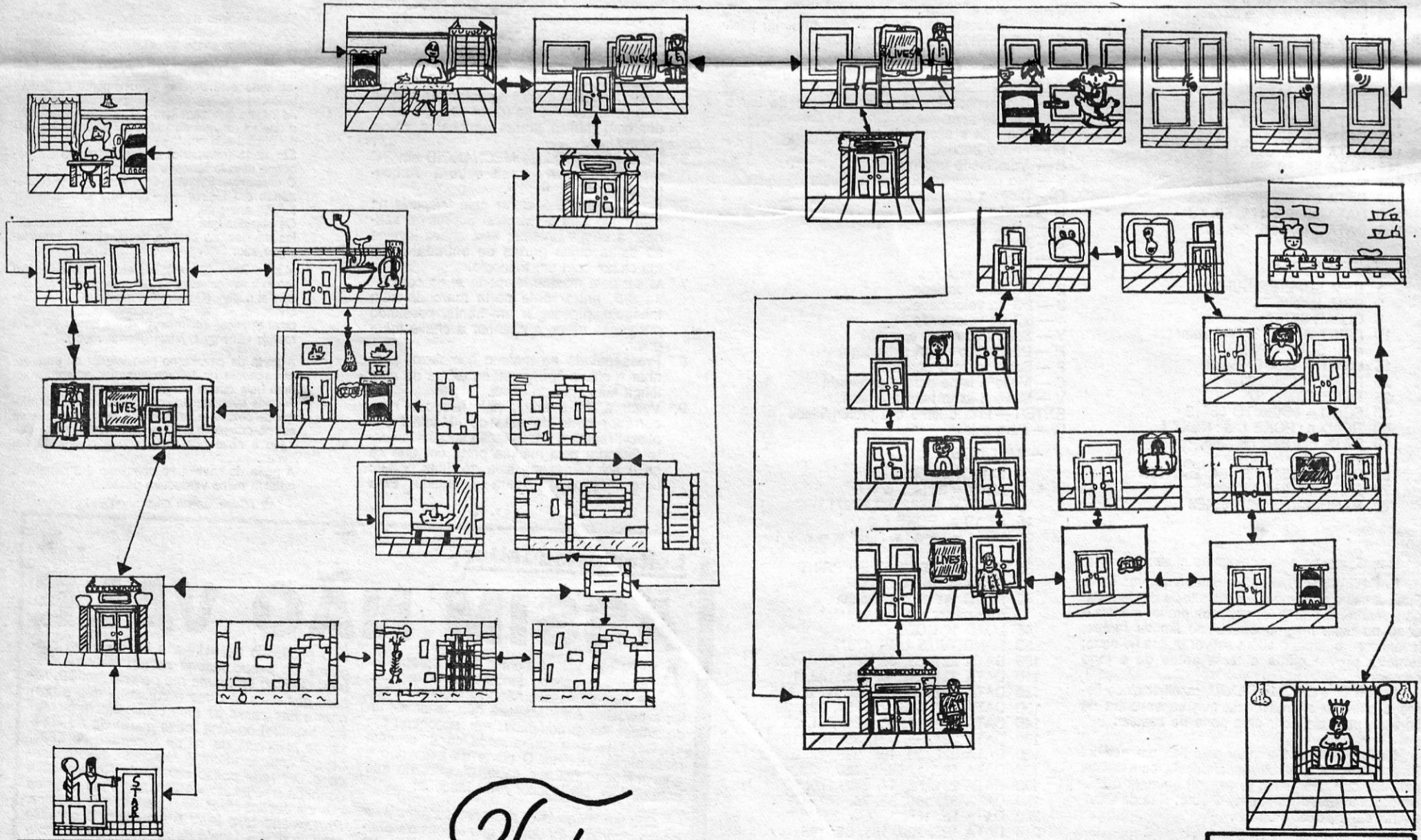
da secção de «videojogos». O Ricardo envia também um mapa de *BEACH HEAD II* que, infelizmente, não vamos publicar. Está realmente fraco, oh! Ricardo...

### Novas de Ponte de Sor

Mário Gil C. Silva, que vive na Rua Luís de Camões, 59-A, 7400 Ponte de Sor, pergunta onde é que pode comprar programas escolares para 10.º, 11.º e 12.º, área B (Electricidade, Físico-Química e Matemática). Pergunta difícil de responder essa, amigo Mário. Por regra algumas casas que vendem jogos têm programas educativos em «stock» mas infelizmente há pouca coisa que se aplique à realidade portuguesa. Vais ter de procurar como se procura agulha em palheiro. Mas não desespere. Entretanto, aqui fica o teu pedido de socorro, na esperança de que algum leitor te possa ajudar. Mas o Mário não quer só isto. Ele procura aju-

### Socorro em Infiltrator

Do Barreiro escreve Ricardo Amaro, que não sabe como sair do 1.º nível de *INFILTRATOR*, e pede que alguém lhe dê mais dicas aqui através



*Funky*  
©1988

- AAA - MOLAS
- 0 - BOMBA
- ☞ - BARCO VERDADEIRO
- ☞ - BARCO FALSO
- ☞ - COMANDO
- ☞ - SARBAS
- ☞ - PISTOLA
- ☞ - FERUCA



## O DISCO DA SEMANA Por JOÃO GOVERN

## «Idlewild» dos Everything But the Girl

## CANÇÕES DO FUNDO DO CORAÇÃO

PARCEM restar-nos poucas alternativas a esperar, a partir deste «Idlewild» que nada traz de novo a não ser onze canções «do fundo do coração», que Tracey Thorn e Ben Watt não abdicam do universo em que decidiram mostrar as suas sensibilidades, as suas ideias e a sua inesgotável criatividade — o mundo das canções sem data, fora de moda e fora de molde, espelhos de uma melancolia que devia ser obrigatória em tudo o que viesse de Inglaterra, misturada com a neblina e com a pronúncia. Mais uma vez, o casal que parece ter herdado o génio de Cole Porter e de Irving Berlin, o duo que mais perfeitamente tem combatido a canção-padrão e os cortes e as cores obrigatórios/as consegue descobrir onze momentos que já deviam estar latentes nos espíritos de cada um, de tal forma estas canções acabam por impregnar o «mood» de quem as ouve, tal a intimidade e a entrega que se desprendem suavemente de cada palavra, tal a projecção de simplicidade que as instrumentações escolhidas acabam por alcançar...

A história podia ser apenas esta: onde outros, com igual ou aproximado talento melódico, escolheriam a «pompa e circunstância» de uma superprodução, carregando os tons e adulterando aquilo que há de transparente e de envolvente nesta música, os Everything But the Girl optam pela linearidade radical de uma guitarra-base, em torno da qual gira tudo (excepto a voz, bem entendido) e só quando isso se torna estritamente necessário para sublinhar alguma «ideia». Onde qualquer sujeitinho oportunista deixaria cair versos de rima fácil, declarações magná-

nimas ou piegas e palavras seleccionadas pelo seu significado oculto ou disfarçado, os Everything But the Girl cantam textos «corridos» escritos com a simplicidade de uma conversa, mais amena ou mais intensa consoante os estados de espírito. Mas nunca por nunca resvalam para o tom emproado ou mecânico que seria inevitável caso não se tratassem de um caso de resistência, de uma reserva natural que, desde uma versão clarividente e cristalina de «Night and Day» (Cole Porter, claro, o mesmo que tem sido «pau

para toda a obra»), nos tem garantido momentos fortemente personalizados e independentes do que se passa «lá fora»...

Depois de três álbuns importantes por razões distintas — disse-se que «Eden» tinha provocado uma redescoberta da bossa nova pelos ingleses, que «Love Not Money» representou a natural «escalada» dos EBTG no «ranking» dos novos grupos apressadamente conotados com o «british-jazz-revival», que «Baby, the Stars Shine Bright» tinha significado a reinvenção do papel da orquestra nos discos de música «pop» — é «Idlewild» que dispensa finalmente os álbis e as conjecturas: é um grande disco porque tem óptimas canções e porque não se vislumbra qualquer alternativa no passado recente ou no futuro próximo que possa reunir uma colecção

comparável a esta, arquitectada para (uma vez mais...) Tracey Thorn fazer suspirar e comover, fazer sorrir ou fazer-se acompanhar.

Numa altura em que Portugal descobre — via rádio — a velhinha estratégia do «single» e adopta o método internacionalmente consagrado da «play-list» (que não pretende pôr-se em causa aqui, muito pelo contrário), os Everything But the Girl serão sempre a excepção que se costuma dizer que serve para confirmar a regra, o alerta de que existem outras realidades além daquelas que os sistemas mais perfeitos consagram. Claro que «These Early Days», o single que antecedeu este disco esplendoroso e intimista, é uma óptima escolha. Mas, pergunto eu, quem ouvir as melodias imbatíveis e os textos «de apoio» em canções como «The Night I Heard Ca-

ruso Sing» (curiosamente cantada por Ben Watt e não por Tracey...) ou como «Apron Strings» conseguirá resistir a tocá-las também? E quando descobrir a memória que está escondida em «Oxford Street»? E quando der de caras com o suave balanço de «Goodbye Sunday»? E quando enfrentar temerariamente a nostalgia de «Tears All Over Town» e de «Lonesome for A Place I Know»? E quando se descobrir a cantar «Love Is Where I Live» e «I Always Was Your Girl»? E quando inevitavelmente concluir que «Shadow On a Harvest Moon» e «Blue Moon Rose» (outro pisar de olho à tradição das canções de génio) fazem parte de um todo indismembrável e indismontável? E quando tiver percorrido, com calma, todo o álbum e concluir que só lhe resta ouvi-lo outra vez?

## ...E os outros

★★ BELINDA CARLISLE «Heaven on Earth» (LP, Virgin, 1987). Edição Edisom

Desde o tempo das Go-Go's que se sabe ao que vem Belinda Carlisle — ela é uma das bandeiras mais bem torneadas que o pop fácil e fútil pode apresentar como argumento. Pouco ou nada compôs para contribuir para o bom tom dos três álbuns do seu antigo grupo — «Beauty and the Beat», «Vacation» e «Talk Show» — deixando que Jane Wiedlin e Charlotte Caffey se ocupassem com isso, para que ela pudesse brilhar nos clips que o quinteto de «bronzes» da Califórnia colecionou. Curiosamente — ou talvez não — Miss Carlisle é a única ex-Go-Go's que consegue sobreviver à dissolução do grupo, sendo aquela que, além de uma voz que episodicamente faz lembrar a de Stevie Nicks nos tempos em que tinha garganta e feeling, menos talentos revela.

Mais do que isso, com o apoio de Charlotte Caffey, Belinda revela saber profundamente o que é uma estratégia de mercado ou, pelo menos, ter tido o discernimento de se entregar nas mãos de quem saiba — em 1986, ela gravou «Belinda», que passou praticamente despercebido na Europa mas que lhe valeu uma boa série de hits na América onde era primordial assegurar a herança das Go-Go's e implantar um novo nome já que a imagem ficava «na mesma»... Agora, quase dois anos depois de «Mad about You» (o single «million-maker» dessa época de combate local), Belinda aparece a conquistar declaradamente a Europa, não hesitando em recorrer a canções ainda mais «dançáveis» para alcançar uma notável taxa de airplay e para poder gravar refreões («Heaven Is a Place on Earth», «I Get Weak») na memória do povo anónimo e descomplexado.

«Heaven on Earth», sendo um disco viciado — e que vai viciar quando o solzinho voltar a dar à costa lusitana, quando se aligeirarem as roupinhas e as ideias — é um razoável momento de pop, característica reforçada pela presença de excelentes músicos como Charles Judge, Rhett Lawrence, Thomas Dolby (por favor, volta!), Mike Landau, Paulinho da Costa (o omnipresente) e Brian Setzer, o antigo líder dos Stray Cats. Mais uma prova de bom gosto: a entrega do clip de «Heaven...» a essa mulher espantosa que é Diane Keaton. E quanto à história das bochechinhas de silicone — rumor que ninguém se atreveu a desmentir — nada a opor: antes na cara do que nas canções...

★★★ THE HEART THROBS «Toy» (Maxi, In Tape, 1987). Importação Transmédia

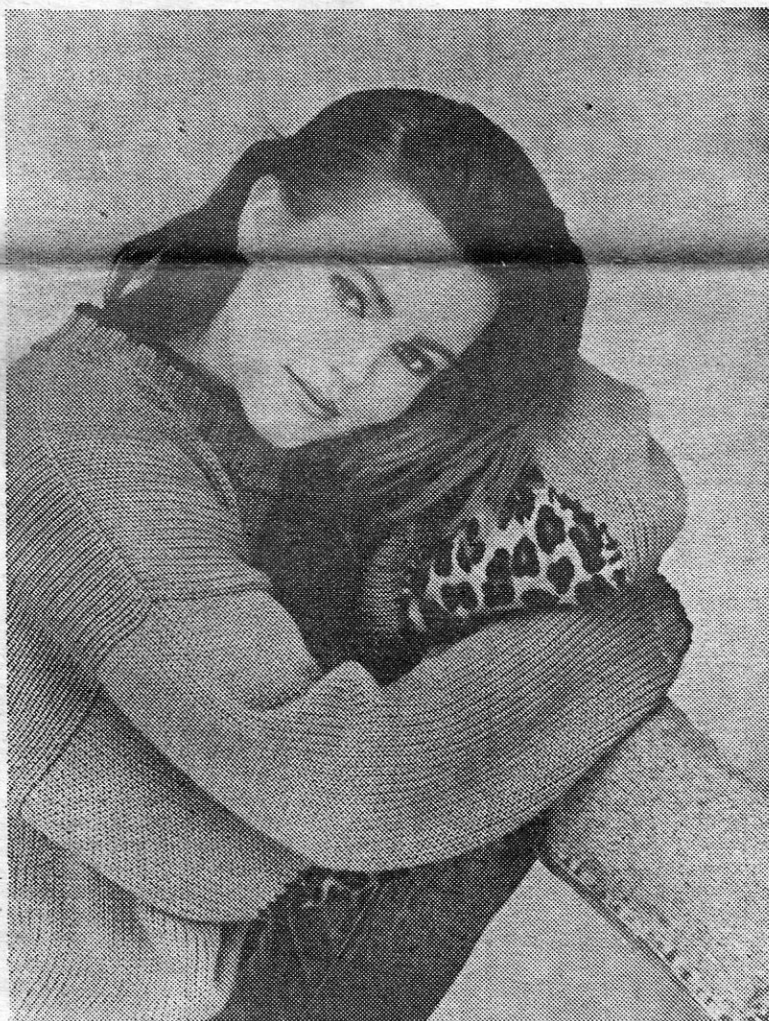
★ STITCHED-BACK FOOT AIRMAN (Maxi, In Tape, 1987). Importação Transmédia

★★★ ZOR GABOR «Tightrope» (Maxi, In Tape, 1987). Importação Transmédia

Os três primeiros casos de distribuição nacional de uma editora independente britânica que «ameaça» fazer-se representar de forma sistemática e implantar-se como alternativa — facto que continua a não ser habitual em Portugal onde a descoberta das indies (muitas vezes com sérias responsabilidades dos seus representantes e divulgadores) têm quase sempre falhado a aproximação ao grande público. Tentar não custa...

Quanto a esta primeira leva dos trabalhos da In Tape, a vitória é clara: dois projectos mais do que interessantes (os Heart Throbs e os Zor Gabor) contra um grupo que, salvo melhor opinião, nada adianta (os Stitched-Back Foot Airman). Trio formado por Robin Vincent, Simon Vincent e Mike Farmer, os S.B.F.A. não ultrapassam a condição de garage-band ainda por cima sem qualquer originalidade e com uma estranha obsessão pela métrica «disco». «Shake up» e as três canções «subsidiárias» dão uma pálida imagem das propostas do grupo, claramente enredado na falta de ideias e na ausência de bom senso em quase todas as soluções. Haverá quem dance ao som desta música, mas o claro domínio nessas ocasiões será da boa vontade...

Bem diferente é o desfecho das primeiras aproximações em disco dos Heart Throbs (leia-se Rose e Rachael Carlotti, cantoras em conjunto, guitarrista e baixista respectivamente, Stephen Ward, teclista, e Mark Side, baterista) que, adiante-se, já se transferiram para outra indie, a Rough Trade. Três canções — «Toy», «I, the Jury» e «Make My Day» — chegam para se perceber que estamos perante um grupo de elevado potencial, simultaneamente empenhado em dar conta dos ambientes que lhe interessam e capaz de escrever canções exemplares que os retratem e documentem. Não deixa de ser curiosa a reacção da crítica britânica que aponta, alternadamente, para influências de Primitives, Buzzcocks e Killing Joke. Para provocar ainda mais confusão, anotem-se as bandas com quem o grupo já se produziu ao vivo, reflectindo o interesse explícito dos cabeças de cartaz: Jesus and Mary Chain, Woodentops, Primal Scream, Shop Assistants, Zodiac Mindwarp, Gaye Bikers on Acid e Fuzzbox. E, já agora, confesso-vos que, além da segurança e do esplendor conseguidos (é preciso reter o facto de se tratar de uma primeira obra aquilo que aqui está em questão), o som que imediatamente me veio à ca-



Belinda Carlisle consegue um notável momento de «pop» em «Heaven on Earth»

beça quando ouvi os Heart Throbs foi o da fase planante dos Bauhaus de Peter Murphy... Em qualquer caso, nível excelente.

O mesmo se dirá dos Zor Gabor, claramente liderados por John McKay, o guitarrista que alinhou ao lado de Siouxsie Sioux nos tempos épicos de «The Scream» e «Join Hands», precisamente os dois álbuns que permitiram à cantora e aos Banshees o lançamento de uma aura ainda hoje proveitosa, a meio caminho entre o primarismo do punk e a «mais-valia» vanguardista que aqui se reencontra. McKay, silencioso desde essa altura (79-80), está agora acompanhado por Linda Clark (voz e textos) e por Graham Dowdell (bateria e percussão), este um antigo colaborador de John Cale, de Nico e dos Cabaret Voltaire. Para que «Tightrope» se torne um disco de reencontros, convirá saber-se também que o produtor é nem mais nem menos do que David Cunningham, o mentor dos espantosos Flying

Lizards, perdidos na vóragem da new-wave. Com tudo isto e com uma construção musical que ultrapassa muito a «fórmula» clássica da canção, só vale a pena reter o seguinte: depois de «Tightrope», de «Amber» e de «Vigilante», «Siouxsie» que se cuide. Há aqui uma inegável força e uma imediata sensação de assimilação de influências múltiplas que não é de desprezar, muito pelo contrário...

Chama-se In Tape, insisto. A partir daqui o mínimo que podemos fazer é ficar atentos às propostas que nos fizer — a primeira das quais, a colectânea «Just a Mish Mash», aqui estará muito em breve.

★★★ LÉO FERRÉ «On n'Est pas Sérieux, Quand on a Dix-Sept Ans» (LP duplo, EPM, 1987). Edição Transmédia

Não deixa de ser curioso que o papel de «reserva cultural» volte a caber

a uma pequena editora e, mais concretamente, à Transmédia, já responsável pelas recentes edições de Pablo Milanes e das Sweet Honey in the Rock, bem como pela aposta em Janita Salomé ou nos Shish (e num futuro que se espera breve em Carlos Zingaro). Seria inconcebível que um disco como estes, um novo encontro de Ferré com os «poetas malditos» (Rimbaud, Baudelaire, Verlaine e Apollinaire) não chegasse ao acesso directo do comprador médio português. Que, mantendo-se dividido entre o império anglo-americano e a «colonização» brasileira, acaba por perder tendencialmente o contacto com «tudo o resto» que o mundo das canções vai produzindo — e a chanson é um dos bons exemplos de alternativa...

Isto numa altura em que Ferré é mesmo o último dos «mestres», o resistente que é capaz de misturar a praga com a ternura, a palavra mais dura com a sedução mais exacerbada.

Tenho alguma dificuldade em ficar impávido diante das canções de um homem que me surpreende sempre, apesar de há muito tempo ter definido o seu caminho e a sua «receita» e de, tendencialmente, não mudar, variando apenas o tom de acordo com as necessidades de cada um dos poemas.

Por outro lado, numa altura em que o *modus vivendi* pouco permite às palavras, é bom redescobrir o seu ritmo próprio, a sua entoação privilegiada o seu contacto «íntimo» com este Ferré que tem sido um dos seus incansáveis batalhadores.

Tudo isto para dizer que «On n'Est pas Sérieux...» é mais disco fundamental, saudavelmente «marginal», inebriante nas suas melhores passagens. Preferia estar enganado — por todas as razões... — mas há momentos tão arrepiantes que me parece que Ferré quis precaver aqui o seu testamento artístico, evitando percalços e decadências possíveis. Fê-lo com o mesmo vigor dos 17 anos, mas com uma «seriedade» que não se tem antes da idade da razão...

★★★ MILES DAVIS/MARCUS MILLER «Siesta» (LP, Warner Bros., 1987). Edição EMI-VC

Primeira nota saliente: Marcus Miller chega «ao nível» do grande Miles, tendo direito ao cabeçalho e juntando-se assim ao grupo restrito de eleitos pelo maior trompetista de todos os tempos. Segunda nota: este disco serve como banda sonora ao filme «Siesta» em que uma realizadora praticamente desconhecida, Mary Lambert, se junta um elenco de actores perfeitamente notável — Ellen Barkin, Gabriel Byrne («Gothic», «A Defesa da